SHONEN JUMP™

NARUTO™

ULTIMATE NINJA®

TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

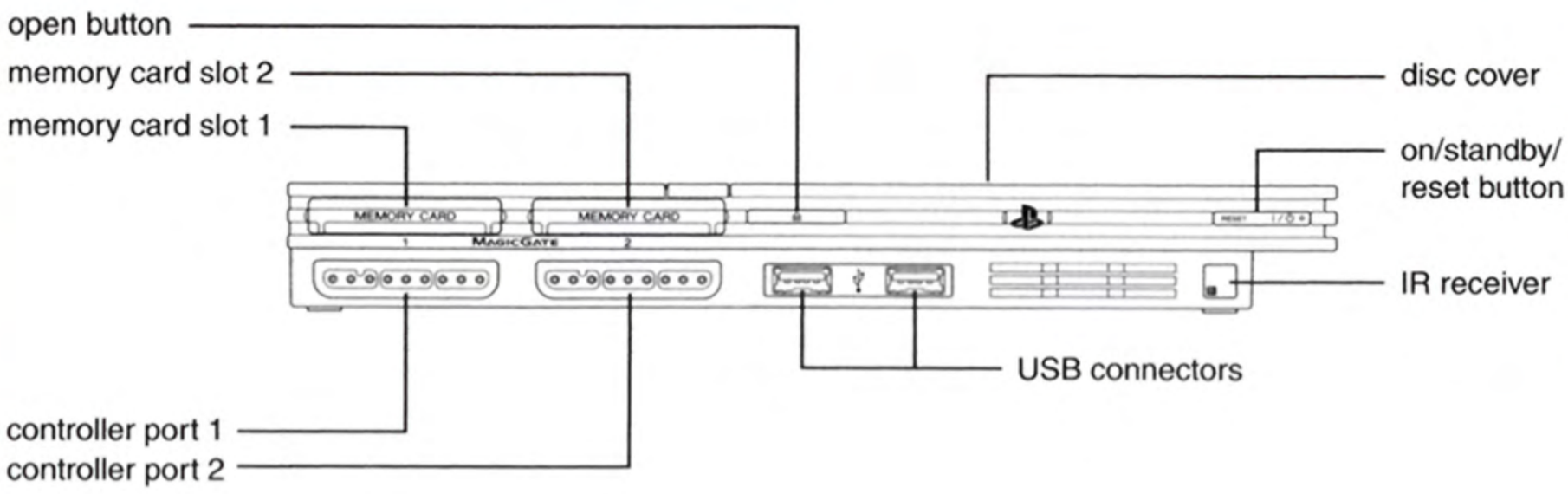
- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

CONTENTS

Setting Up.....2
Controls.....3
Display.....4
Movement.....6
Attacking.....8
Beginning A Game.....17
The Characters.....24
Credits.....26
Warranty.....27

This software was created and designed in conjunction with fonts owned by FontWorks Japan Co., Ltd. The name FontWorks Japan Co., Ltd. and the names of those fonts are trademarks or registered trademarks of FontWorks Japan Co., Ltd.

SETTING UP



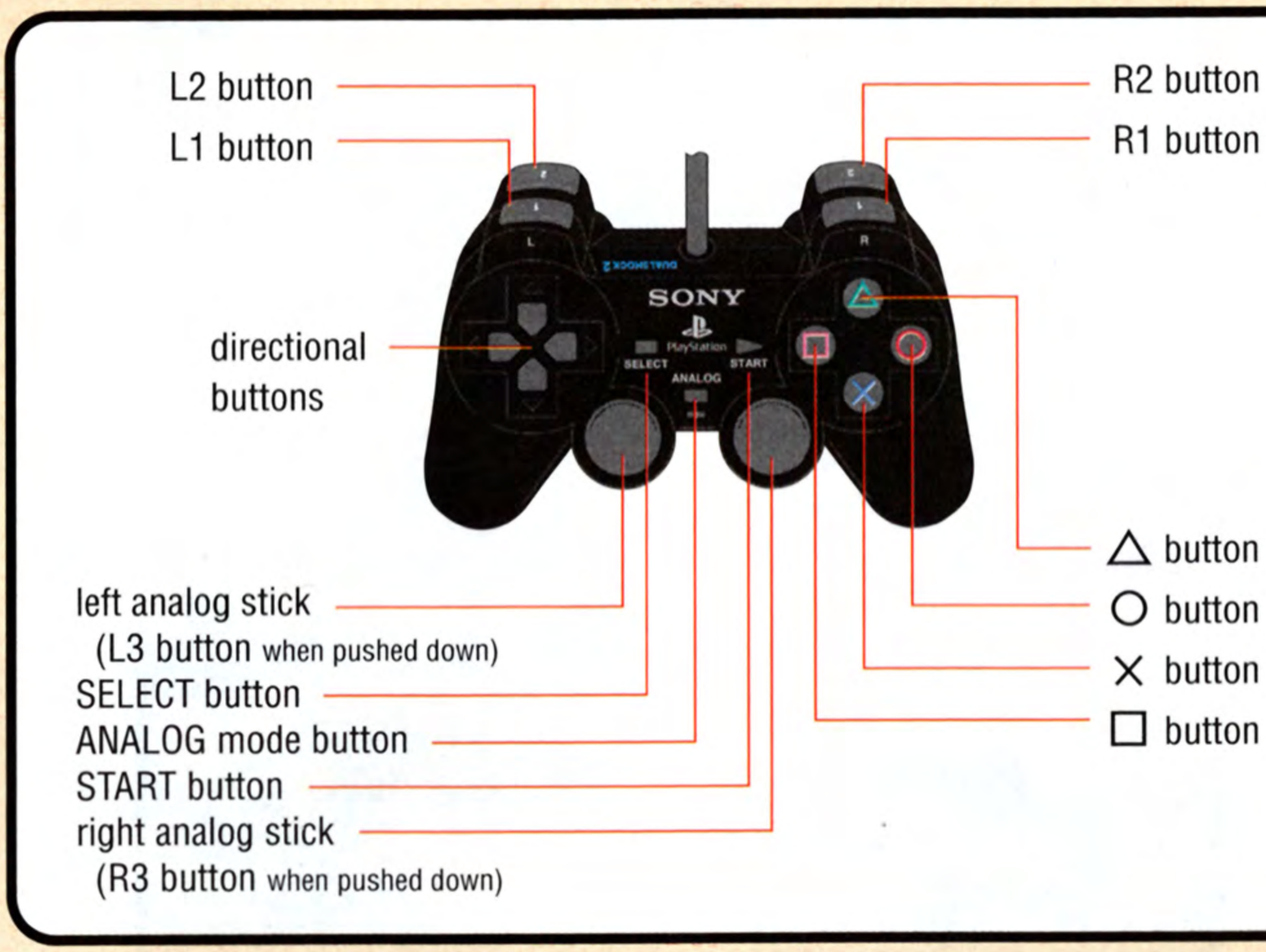
Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the **NARUTO™: ULTIMATE NINJA®** disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

CONTROLS

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS



BASIC CONTROLS (DEFAULT)

◎ button: Attack

directional buttons (left analog stick): Move

⊗ button: Jump

START button: Pause Menu

△ button: Prepare Secret Technique

L1 button / R1 button: Item Select

□ button: Use item

L2 button / R2 button: Guard

- This game can only be played with an analog controller. Please use a DUALSHOCK®2 analog controller or a DUALSHOCK® analog controller.
- The SELECT button is not used.
- You can turn the vibration function on or off under the Naruto's House Mode "Adjust Settings" or under the Pause Menu's "Control Settings."
- The button settings listed in this Manual are the default settings. You can change these settings under the Naruto's House Mode "Adjust Settings" or under the Pause Menu's "Control Settings."

DISPLAY

THE BATTLE SCREEN

1) Time limit
This is the time remaining until the end of the battle.

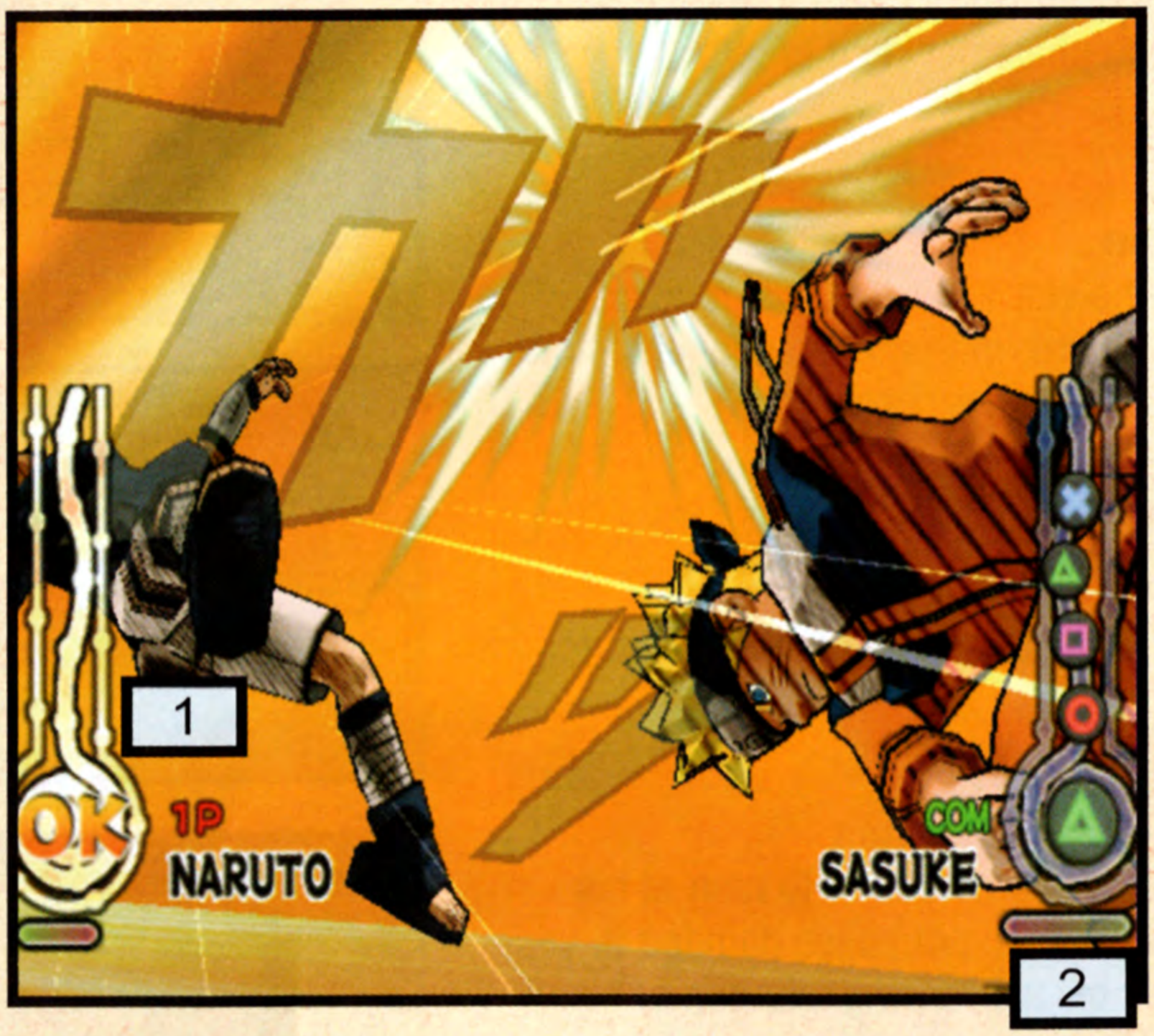
2) Status changes
An icon indicates when status changes are in effect.

3) Health Gauge
The character's remaining health. You win the game by reducing your opponent's health to zero.

4) Chakra Gauge
This is your current chakra, which is required for Secret Techniques and the like. The amount of chakra available determines which Secret Techniques you can use, indicated by "1", "2", or "3".

5) Item to use
This is the item you currently have selected.

THE SECRET TECHNIQUE SCREEN



1) Additional commands
If you make the correct key inputs, Secret Techniques can be upgraded (if you are attacking), or their damage can be halved (if you are defending).

2) Time limit gauge
This is the time limit for inputting additional commands. If you cannot input the proper key combination within this time, the additional attack fails.

BASIC RULES

- This is a 1-on-1 fighting game.
- There is only one round per match.
- The first player to reduce his opponent's health to zero is the winner. In the event of a draw, both players lose.
- If the match time runs out, the player with the most health remaining is the winner.

MOVEMENT

MOVE

directional buttons (left analog stick)
Moves the character right or left.

JUMP

⊗ button
Causes the character to jump. You can combine jumps with the directional buttons to jump in the direction pressed.

DOUBLE JUMP

⊗ button during a jump
This allows you to jump higher or farther.

RAPID MOVEMENT

Double-press ⊗ button
This causes the character to rush at his opponent. You do not cause damage to your opponent by just running into him at high speed.

JUMP BACK

You can quickly jump back, away from your opponent by twice pressing the ⊗ button along with the directional button that is opposite of where your opponent is.

A TAIJUTSU LESSON FROM GUY

Rapid movement is an advanced Taijutsu feat. It is useful for quickly closing in on an opponent. When you are moving rapidly, Ninja Tools will bounce off of you, so take advantage of that. Doing so will make you a good warrior like me!

CHANGE PLANES

directional button ↓ + ⊗ button
Move to the foreground.

directional button ↑ + ⊗ button
Move to the background.

This allows you to change stage planes, moving from the foreground to the background and vice versa.

STAGE SHIFT

directional button ↑ + ⊗ button (when the Stage Shift Icon appears)
Lets you move to a different stage.

A GENJUTSU LESSON FROM KURENAI

When you change stages, the character that initiated the scenery change will regain a little health. Changing scenery could make the difference between winning and losing, so keep that in mind as part of your strategy!

RUNNING UP ON WALLS

Keep pushing forward when running towards a wall to run up the wall.
When you hit the end of the wall or you stop running, you will keep hold of the wall. You can also jump off of them, and use items to attack.

WALK ON WATER

Use chakra to walk on water.
You expend chakra when you walk on water. If your Chakra Gauge is empty you will not be able to stay on the water, and you will fall and take damage.

ATTACKING

ATTACKS AND COMBOS (DEFAULT)

Attack with the ◉ button. You perform combos by rapidly pressing the ◉ button, or by pressing the ◉ button along with a directional button.
If you perform the input correctly, you will perform a combo attack. Each character has unique combo attacks. See the "1P (2P) Command Chart" in the Pause Menu section.

GUARD (DEFAULT)

L2 button or R2 button
You can guard yourself against an opponent's attack.

SUBSTITUTION JUTSU (DEFAULT)

Press a guard button at the instant an opponent's attack lands.
Substitution Jutsu will nullify your opponent's attack. Not only that, but you will appear behind the opponent, which will give you an advantage.

GUARD DOWN (DEFAULT)

directional button ↓ + ◉ button
Hitting with a lower attack can cause an opponent to drop his guard.

PERFECT YOUR COMBOS IN PRACTICE MODE!

When you correctly input a combo attack during practice mode, the name of that combo is displayed at the bottom of the screen. Use the practice mode to learn your combos.

THROWING

For the character throwing:
directional button in the direction thrown + ◉ button.

For the character thrown:
directional button opposite from the direction thrown + ◉ button allows you to return a Back Attack. The last character to succeed is the one who will damage his opponent.

ROLL

After being thrown, press the ⊗ button at the instant you hit the ground.
If your timing is right, the damage you take from hitting the ground will be reduced.

A TAIJUTSU LESSON FROM KAKASHI

Some of the combo attacks are called "jutsu", and those require chakra to trigger. Be careful–even if you correctly input a jutsu combo attack, it won't do anything if you don't have enough chakra. There are also counter-attacks, which are triggered when you are attacked by your opponent. An example of this is Neji's Rotation.

SECRET TECHNIQUES

△ button + ◉ button

Each time you press the △ button you release chakra for Secret Techniques, forming an aura about your character. When you press the ◉ button to attack and hit an opponent when your Secret Technique aura is present, a Secret Technique will be triggered.

△ button + ◉ button = Secret Technique Level 1

△ button △ button + ◉ button = Secret Technique Level 2

△ button △ button △ button + ◉ button = Secret Technique Level 3

A NINJUTSU LESSON FROM IRUKA

Your aura's color will change, depending on the number of times you have pressed the △ button. Level 1 is red, Level 2 is purple, and Level 3 is blue. Be sure that you are familiar with your opponent's Secret Techniques.

Secret Technique Level 1

Secret Technique Level 2

Secret Technique Level 3

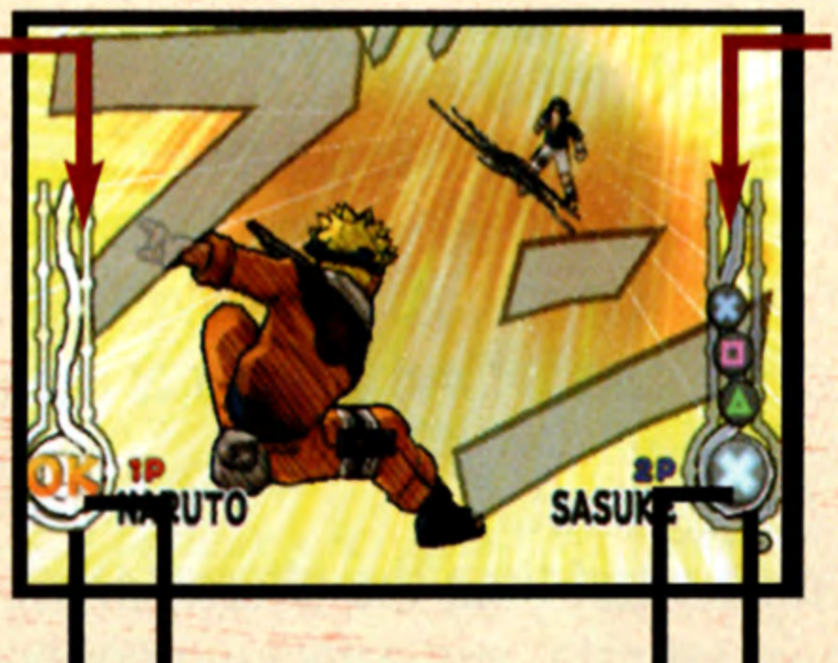
UPGRADING/DEFENDING SECRET TECHNIQUES

Commands for Player 1 are on the left, and those for Player 2 on the right.

ATTACKER

SECRET TECHNIQUE UPGRADES

When using a Secret Technique, correctly pressing the displayed command within the time limit will allow you to upgrade your attack to the next level, and try for another upgrade.



SUCCESS!

CONTINUE

SECOND LEVEL SECRET TECHNIQUE

FAILURE ➡ END

DEFENDER

REDUCE DAMAGE RECEIVED

When a Secret Technique is triggering, correctly pressing the displayed command within the time limit will halve the damage you take from the attack.

SUCCESS!

HALF DAMAGE

FAILURE ➡ NORMAL DAMAGE

AND SO ON...

You can keep upgrading your attack, as long as you keep entering the correct command. Depending on the character, you could have from 1 to 3 possible upgrades.

SPECIAL STATUS CHANGES

Some characters can gain special status changes after using a Secret Technique. When this happens, a status change icon is displayed below the Chakra Gauge.

Sharingan (Sasuke, Kakashi)
For a fixed amount of time, the character can copy and use an opponent's attacks (with the exception of Secret Technique and some jutsu)

The Eight Inner Gates (Lee)
For a fixed amount of time the character's attack power is increased, but the character cannot use Secret Technique or jutsu. Also, when this effect expires the character's chakra will be reduced to zero, and the character will take a fixed amount of damage.

Byakugan (Neji, Hinata)
For a fixed amount of time the character will regain speed and chakra at a faster rate, and attacking opponents will reduce their chakra level.

OTHER STATUS CHANGES

Opponents' attacks and item effects can also cause status changes. All status changes will display an icon below the Chakra Gauge.

Invisibility
(Item attacks cannot be used)

Speed up

Defense up

Speed down

Attack power up

Substitution Jutsu

RECOVERY

RECOVERING CHAKRA

Hold the ↓ directional button

You can recover chakra while holding this button. Note that you are defenseless while doing so.

USE A CHAKRA BALL

You can recover chakra by grabbing the chakra balls that appear when you knock back an opponent, or are knocked back by an opponent. Chakra balls can also appear as items.

TAKE AN ITEM FROM A SUPPORTING CHARACTER

You can recover chakra by taking chakra recovery items from a supporting character. You can also steal items from your opponent's supporting character to recover a small amount of chakra.

RECOVERING HEALTH

Hold the ↑ directional button

This causes you to take on a taunting pose, and you will recover a little health. Note that you are defenseless while doing so. Only Sakura, Hinata, Shikamaru, and Kakashi can use this command. Other characters cannot heal themselves.

ITEMS

Taking items can cause a variety of effects. You can throw some items at your opponent.

ITEM APPEARANCES

Items can appear in the following ways:

1. **By breaking environmental objects.**
2. **Support characters can give them to you.**
3. **Chakra balls can appear when you knock your opponent back.**

A GENJUTSU LESSON FROM ANKO

Each player will have different support characters that will appear during the stage and give you items. You can get the item by moving close to the support character when he is holding the item above his head. You can attack your opponent's support character to kick him out of the stage, so be sure to watch for your opponent's support characters as well as your own.

ITEM TYPES

There are two types of items: those that cause an effect as soon as you obtain them, and those that you can hold on to until you use them by pressing the ▣ button.

HEALTH RECOVERY ITEMS (USED IMMEDIATELY)

These are items that will replenish some of your lost life.
Ex: Potato chips, rice cakes, chestnuts, ramen, fruits, etc.

CHAKRA RECOVERY ITEMS (USED IMMEDIATELY)

There are items that replenish some of your used chakra.
Ex: Narcissus flowers, leaf deities, fiery crystals, gourds, chakra balls, etc.

BATTLE ASSISTANCE ITEMS (USED IMMEDIATELY)

These are items that aid you in your battle by making you invisible, raising your offensive power, etc.

Shoes of Jonin
Increases your speed for a fixed period of time.

Food Pills
Increases your offensive power for a fixed period of time.

Scroll of Hidden Cloud
Makes you invisible for a fixed period of time

Kakashi figure
For a fixed period of time, gives you auto-Substitution jutsu.

OFFENSIVE ITEMS (HELD UNTIL USED)

These are items that you can throw at your opponent.

The Weight of Gut—Decreases your opponent's speed for a fixed period of time. This can only be used when your opponent is on the same plane as you. An X is displayed over the item when it can not be used.

Support Item—Summons a support character to attack your opponent.

Special Ninja Tool—A better version of your standard Ninja Tool. This can only be used when your opponent is on the same plane as you. An X is displayed over the item when it can not be used.

Scroll of Instant Body—Instantly places you behind your opponent, no matter where they are.

Using Offensive Items—Change the selected item by pressing the L1 or R1 buttons, and then press the ● button. The number of items remaining is displayed below the item icon.

Ninja Tools—The standard Ninja Tools that you are equipped with at the start of a battle are unlimited in number, but cause very little damage.

SUPPORT CHARACTERS

During the battle, your support character will appear and give you various items. When your support character appears, a window to let you know he is available is displayed below your Chakra Gauge.

SUPPORT CHARACTER LOCATION

Support characters always appear on a different plane from you. The window is displayed before the support character arrives.

The support character will only be on the screen for a limited period of time. Note that you can attack your opponent's support character to knock him off of the field.

OBTAINING ITEMS

The item you can receive is displayed over the support character's head. You will receive that item when you go near the support character.

SAVING AND LOADING

To save game data, you will need a memory card (8MB)(for PlayStation®2) with at least 54 KB of free space.

SAVING

The player chooses where to save the game data at the end of each mode, and the game data is saved there. Up to three data files can be saved. If you choose a location that already contains a data file, that file will be overwritten.

LOAD: CONTINUE FROM A SAVED POINT

If you choose "Load" after starting the game, you can load previously saved game data and continue the game from that point. Insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing game data into MEMORY CARD slot 1 or MEMORY CARD slot 2. You may then choose data save locations 1 through 3.

BEGINNING A GAME

Choose "New game" or "Load Game" at the Title Screen. Note that you can skip the opening movie played before the Title Screen is displayed by pressing the ⊗ button.

NEW GAME

This begins a game from the beginning.

LOAD GAME

You can load saved data and continue the game from that point. Insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing game data into MEMORY CARD slot 1 or MEMORY CARD slot 2. You may then choose data save locations 1 through 3.

CHOOSE MODE

Use the directional buttons and press the ⊗ button to choose a mode to begin:

Scenario—Play through the stories of each character.

Mission—Perform missions to gain money.

Practice—Practice your fighting techniques.

Free Battle—Choose any character to battle against.

Naruto's House—View items and adjust game settings.

Shop—Use money to buy items.

SCENARIO

In this mode, the character you choose becomes the hero of their own story.

SELECT SCENARIO

Select the scenario you wish to play and press the ⊗ button. A battle will begin after you see a story. If there is saved data from a previous game, you can restart the story from the saved point. You can also choose "Start from beginning" to begin a game.

THE PAUSE MENU

Press the START button during a battle to show the Pause Menu.

Control Settings—Change controller button assignments.

1P (2P) Command Chart—View the key combinations required for the current character's combination attacks, chakra attacks, Secret Techniques, etc.

Item stock—Equip items bought in the shop.

Return to Mode Select—Return to the Mode Select Screen.

Return to Scenario Select—Return to the Scenario Select Screen.

REMATCH

If you lose a battle the Rematch Screen is shown, and until the countdown timer reaches zero you can select "Yes" to try the battle again.

MISSIONS

You can perform missions to earn money.

SELECT MISSION

Choose the mission that you wish to play and press the ⊗ button. You can read about the details of the mission and choose a character to play.

RANK

At first you can only choose “Practice”, but as the points you gain reach certain levels you will be able to take on more challenging missions.

CHOOSE CHARACTER

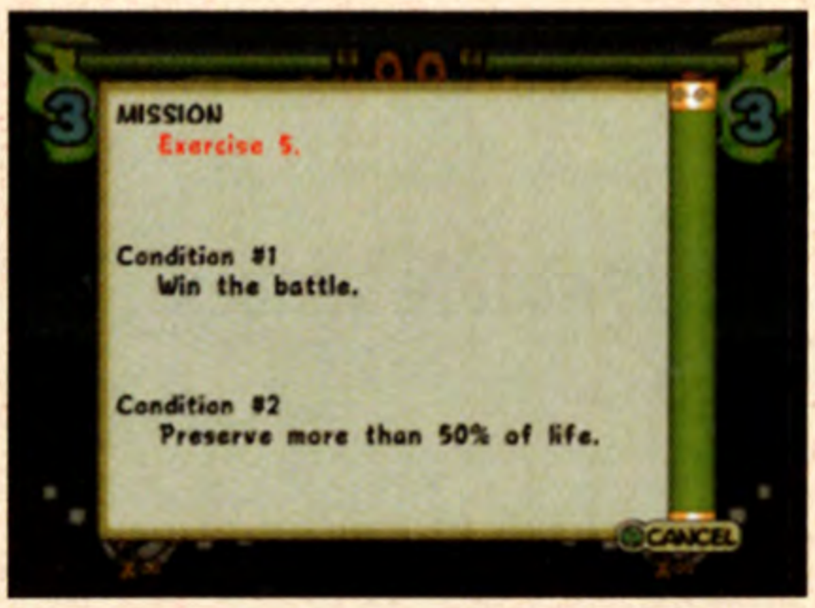
Select a character to play, and press the ⊗ button to begin the mission.

THE PAUSE MENU

You can press the START button to display the Pause Menu.

Mission Conditions—This allows you to see the conditions for clearing this mission.

Return to Mission Select—This returns you to the Mission Select Screen.



MISSION COMPLETE

When a battle ends, you will be given a grade of “Pass” or “Fail”. You complete the mission if you meet all of the mission conditions, and will receive payment and points.

PRACTICE

This allows you to practice your fighting techniques.

SELECT CHARACTER

Choose the character you wish to practice with and press the ⊗ button. Next, select the character you wish to practice against. Use the following settings:

Practice Settings—Change the practice settings by pressing the ▣ button after selecting a character.

Command Display—Turn the display of commands during practice ON or OFF.

Item appearance—Set the probability that items will appear to one of three levels.

Support characters—Set whether or not support characters will appear.

Secret Techniques—Set whether or not Secret Techniques will be permitted.

CPU AI Pattern—Sets how the opponent character should behave:

OFF: Your opponent will not move.
Guard: Your opponent will only block.
Attack: Your opponent will only attack.

STAGE SELECT

Select the map you wish to play on and press the ⊗ button to begin practice.

THE PRACTICE SCREEN

TIME LIMIT

HEALTH GAUGE

When practicing, you will heal quickly after being attacked. You will not heal while you are in the middle of receiving multiple attacks.

CHAKRA GAUGE

When practicing, your chakra is always at a level allowing you to perform a Level 3 attack. This is not used if Secret Techniques are turned off under the practice settings.

COMMAND DISPLAY

Buttons that you press are displayed here, and when you succeed in performing a combo attack its name is displayed here.

THE PAUSE MENU

Pressing the START button during a battle displays the Pause Menu.

Return to Character Select—Return to the Character Select Screen.

END PRACTICE

There is no time limit for practicing. To end practice, choose "Return to Mode Select" or "Return to Character Select" from the Pause Menu.

FREE BATTLE

This mode lets you freely choose characters to battle with.

SELECT BATTLE MODE

Choose the mode you wish to play, and press the ⊗ button.

VS CPU—One person plays against the computer.

Two Player VS—Two people play against each other.

CHARACTER SELECT

Choose a character to play and press the ⊗ button. Next, choose the character to play against. When playing a two-person game, each of you choose a character. Enter Two Player VS mode by pressing the START button on the 2P controller.

MAKE OUT CHART

Press the ▣ button when a character is selected to see a display of the number of times a given character has battled with another.

BATTLE SETTINGS

Press the ▣ button after character selection is complete to change battle settings.

Battle Time—Set the battle length from 10 counts up to unlimited length.
Handicap —Attack power increases with the number of stars.

STAGE SELECT

Select a map to play on and press the ⊗ button to begin the battle.

NARUTO'S HOUSE

Here you can view items and change game settings.

ADJUST SETTINGS

Control settings —Here you can set controller button actions and turn the controller's vibration function ON or OFF. Settings for Player 1 are performed with the 1P controller, and those for Player 2 with the 2P controller.

Screen settings—This item allows you to change the screen positioning. Use the directional buttons to move the screen and press the ⊗ button to set its position.

Sound settings—Here you can set the volume for main sounds, background music, and sound effects, and set sound output to stereo or monaural.

Difficulty settings—Here you can change the difficulty of the computer-controlled characters in the Scenario and Free Battle modes.

VIEW ITEMS

You can examine the items you've obtained.

View scrolls—Choose the scroll you wish to view and press the ⊗ button.

View figures—Choose the figure you wish to view and press the ⊗ button.

Listen to the audio collections —Choose the music or character voice you wish to hear and press the ⊗ button.

View Ninja Info Cards—Choose the Ninja Info Cards you wish to view and press the ⊗ button.

Watch Secret Techniques—Choose the character's Secret Techniques you wish to view and press the ⊗ button.

SHOP

You can use money to get items from the Capsule Machines.

Select the Capsule Machine that you wish to use. At first you can only use the beginner's Capsule Machine, but as the game progresses you will be able to use more advanced ones.

SHOP
29026
Capsule Machine for Beginners
1/614
RYO
500
Useless Items
0
Select the amount to put in by pressing up or down on the directional buttons and turn the capsule machine by pressing ● button.

INSERT MONEY

Change the amount of money to insert by pressing the ⬆ or ⬇ directional buttons. You must insert at least 100 and at most 1000 Ryo. Note that these amounts are for the beginner's Capsule Machine. More advanced machines will be more expensive.

The more money you put in, the better your chances of winning something!

THE CHARACTERS

NARUTO UZUMAKI (SUPPORT CHARACTER: IRUKA)

An underachiever at the Ninja Academy, Naruto roams the Village Hidden in the Leaves causing mischief and playing countless pranks. He also enjoys a good bowl of ramen. His life-long dream is to be Hokage, the village chief, and become the greatest ninja of all time. Naruto also holds a secret that he himself does not know, the fact that the Nine-Tailed Fox Spirit that wreaked havoc on the village is sealed inside his body! His special jutsu are "Shadow Clone Jutsu" and "Multi Shadow Clone Jutsu."

SASUKE UCHIHA (SUPPORT CHARACTER: KAKASHI OR NARUTO)

A descendant of the Uchiha Clan, Sasuke has both unique talent and sensibilities. Combined with his rugged good looks, this makes him the most popular student among the Academy's female student body. Quiet by nature, he never hesitates to speak his mind, which annoys Naruto, as he receives the brunt of Sasuke's insult. His special techniques are "Barrage of Lions" and "Fire Style" jutsu.

ROCK LEE (SUPPORT CHARACTER: GUY)

A Genin from the Village Hidden in the Leaves. He is in the same squad as Neji and Tenten, who are both one year ahead of Naruto and his squad. Though his Ninjutsu and Genjutsu skills are pathetic, his Taijutsu is outstanding as a result of his constant training. From his hairstyle to the admiration he has for his sensei, everything about Lee is intense. Like Naruto, he too is in love with Sakura.

GAARA (SUPPORT CHARACTER: TEMARI)

A Genin from the Village Hidden in the Sand, he carries on his back a large gourd, and hides a terrifying hidden power. He has an air about him that keeps everyone at arm's length He acknowledges Sasuke's superior strength and desires a battle with him.

SHIKAMARU NARA (SUPPORT CHARACTER: ASUMA)

A Genin in the same class as Naruto, Sasuke and Sakura, he is teamed up with Ino and Choji. Though lazy and lacking motivation, he scored a 200 on his IQ test. Coupled with his habit of complaining, his special jutsu is "Shadow Possession Jutsu."

NEJI HYUGA (SUPPORT CHARACTER: TENTEN)

A Genin from the Village Hidden in the Leaves, he is in the same squad as Rock Lee and Tenten. He is Hinata's cousin and a genius, but feels constrained to the branch family of the Hyuga Clan. Neji uses the "Byakugan" Kekkei Genkai: a bloodline trait handed down genetically within the Hyuga Clan. His special techniques are the "8 Trigrams Palms Rotation" and the "8 Trigrams 64 Palms."

SAKURA HARUNO (SUPPORT CHARACTER: SASUKE OR KAKASHI)

Standing above all others with her incredible knowledge and skills, Sakura aims to become a Kunoichi, a female ninja. But as a young girl coming of age, she tends to focus less on Ninjutsu and more on boys, especially the handsome Sasuke, who has no interest in her whatsoever. What Sakura fears to say comes out of her Inner Sakura, the embodiment of her true feelings.

KAKASHI HATAKE (SUPPORT CHARACTER: GUY OR IRUKA)

A Jonin (elite ninja) from the Village Hidden in the Leaves, he is known in other territories as "Kakashi of the Sharingan Eye." He is quite enigmatic and seldom expresses his emotions. His combined abilities of Ninjutsu, Taijutsu (physical arts) and Genjutsu (illusion arts) are unmatched. Never without his favorite book "Make-Out Paradise" he has the ability to surprise even the most skilled ninja. His special jutsu is "Lightning Blade."

OROCHIMARU (SUPPORT CHARACTER: KABUTO)

One of the Sannin: (Three Shinobi of Legend) he left the Village Hidden in the Leaves and founded the Village Hidden in the Sound. He snuck into the chunin exam and has his sights on Sasuke. Ruthless and heartless, he will stop at nothing to fulfill his sinister ambition.

HAKU (SUPPORT CHARACTER: ZABUZA)

A former elite Tracker Ninja, he was adopted by Zabuza and taught combat jutsu. Faithful to Zabuza, he will not forgive anyone who endangers him. Behind his mask is a face as beautiful as a young girl and a painfully sad past. He uses "Crystal Ice Mirror" Kekkei Genkai: a bloodline trait.

ZABUZA MOMOCHI (SUPPORT CHARACTER: HAKU)

A rogue ninja of the Village Hidden in the Mist. Known widely as "The Demon Ninja of the Mist." Formerly of the Hidden Mist Black Ops and an expert at "Silent Killing." At all times he carries a giant blade and a sinister ambition that lies behind his ruthless expression.

HINATA HYUGA (SUPPORT CHARACTER: SHINO)

A Genin in the same class as Naruto and his squad. She is teamed with Kiba and Shino. An heir to the Hyuga Clan, a distinguished family in the Hidden Leaf Village, she has feelings for and supports Naruto. Unfortunately, because of her shyness, she cannot outwardly express her true feelings and is always fidgeting from a distance.

CREDITS

Original Story And Art
Masashi Kishimoto
Weekly SHONEN JUMP

Developed by:
Cyber Connect 2 Co.,Ltd.

Produced by:
NAMCO BANDAI Games Inc.

Published by:
NAMCO BANDAI Games America Inc.

PRODUCTION

Senior Vice President
Naruo Uchida

Senior Product Manager
Atsushi Minowa

Localization Manager
Brian Glazebrook

MARKETING & PR

Marketing Director
Yoko Nakao

Marketing Consultant
Kim Morgan

PR Manager
Kristin Calcagno

SALES

National Sales Manager
Brian Schorr

Channel Marketing Manager
Jae Chang

Channel Marketing Specialist
Ryan Chennault

PRODUCT SERVICES

Director of Product Services
Glen Cureton

Senior Operations Manager
Jennifer Tersigni

QUALITY ASSURANCE

QA Manager
Chuck McFadden

QA Supervisor
Daryle Tumacder

QA Lead
Kenrick Mah

QA Assistant Lead
Geoff Tuttle

QA Testers
Jhune Dela Cruz
Phil Farkaly
Mohammad Mahan Harirsaz
Jon Olazabal
Shaun Woo
Shin Young

Special Thanks To:
Genichi Ito
Nobuhiro Kasahara
Garry Cole
Makoto Iwai
Takahiro Sasanoi
Yoshinobu Matsuo
Mika Kelly
Janna Smith
Chris Stanley
Rannie Yoo
Tom Usher Designs
Beck Interactive

SUPERVISED BY

VIZ MEDIA, LLC
Weekly SHONEN JUMP/Shueisha Inc.

NARUTO: Ultimate Ninja software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. SHONEN JUMP and NARUTO are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and/or other countries. This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central American territories under license from VIZ Media, LLC.

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?
Having problems getting your game to work properly?
Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc.
using your web browser!

Simply go to livehelp.namco.com for more details.

Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
ATTN: Customer Service
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online:
www.namcobandaigames.com
Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

⚠AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crise d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Evitez dejouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser la console si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée ou sensation similaire de mal du virtuel ; gène ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou tout autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISIONS A RETROPROJECTION :

Ne raccordez pas votre console PlayStation®2 à une télévision à rétroprojection avant d'avoir consulté le manuel de l'utilisateur de votre télévision, à moins qu'il ne s'agisse d'une télévision de type LCD. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre télévision de manière irréversible.

PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION®2 :

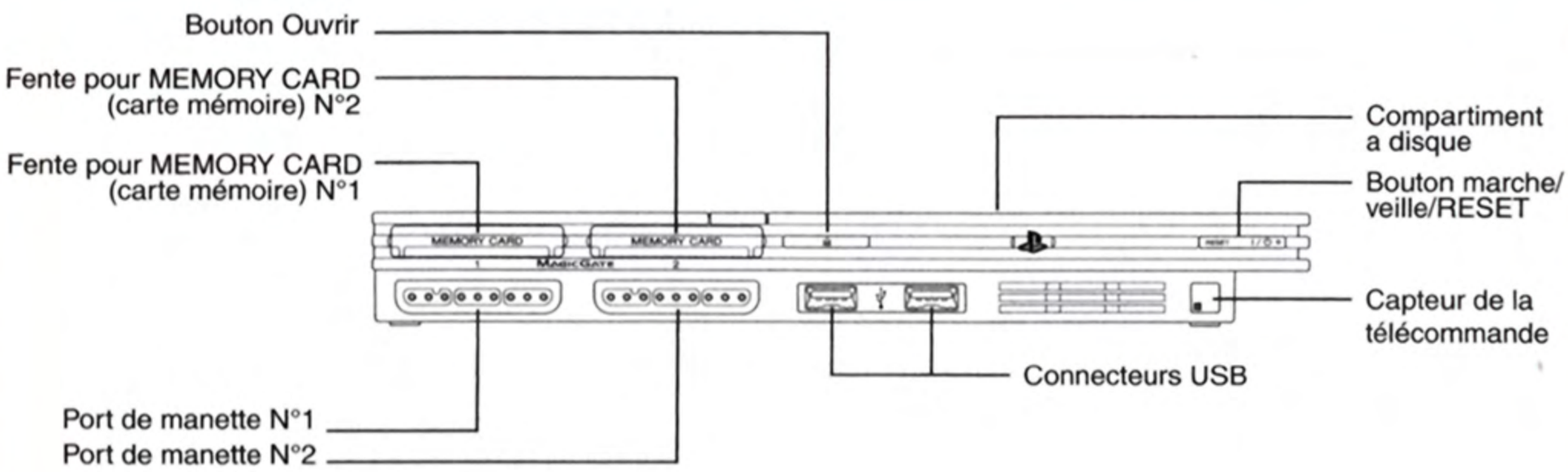
- Ce disque contient un logiciel destine au système de loisir interactif PlayStation®2 commercialisé dan les pays utilisant le système PAL.
- Veillez à ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- Lorsque vousjouez pendant des périodes prolongées, assurez-vous de faire des pauses de temps à autre.
- Veillez à garder ce disque propre. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par ses bords et remettez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux et sec, en allant du centre au bord du disque. N'utilisez jamais de solvant ou de produit nettoyant abrasif.

TABLE DES MATIÈRES

Installation 30
Commandes.....31
Écran de jeu.....32
Déplacement.....34
Attaque.....36
Commencer une partie.....45
Les Personnages.....50
Équipe de production.....52
Garantie.....53

Ce logiciel a été créé et conçu avec des polices de caractère appartenant à FontWorks Japan Co., Ltée. Le nom Fontworks Japan Co., Ltée et le nom des polices de caractère sont tous des marques de commerce ou des marques déposées de FontWorks Japan Co., Ltée.

INSTALLATION



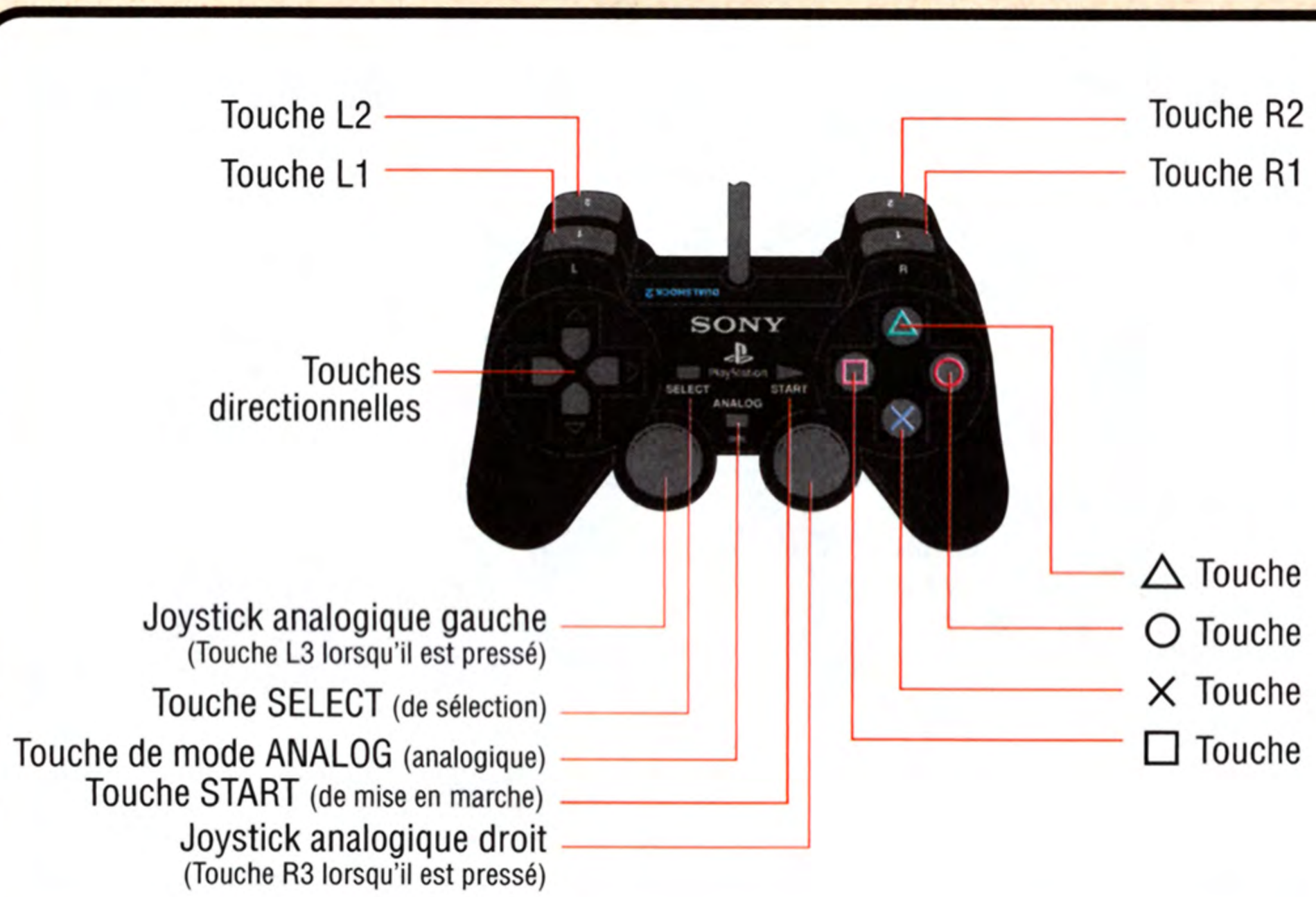
Installez votre console de jeu PlayStation®2 selon les directives de son mode d'emploi. Assurez-vous que la console est sous tension (l'indicateur de mise sous tension/de réinitialisation/de veille est vert). Placez le disque **NARUTO™: ULTIMATE NINJA®** dans le lecteur de disque, l'étiquette vers le haut. Branchez les manettes de jeu et les autres périphériques tel qu'indiqué. Suivez les directives à l'écran et référez-vous à ce guide pour des renseignements concernant l'utilisation de ce logiciel.

CARTE MÉMOIRE (8MO)(POUR PLAYSTATION®2)

Pour sauvegarder les réglages et tes progrès de jeu, insère une carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente 1 pour carte mémoire de ton système PlayStation®2. Tu peux charger les données de parties sauvegardées à partir de la même carte mémoire ou de toute carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) contenant les données de parties préalablement sauvegardées.

COMMANDES

CONFIGURATIONS DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2



COMMANDES DE BASE (PAR DÉFAUT)

Bouton ◎ : Attaquer

Bouton ⊗ : Sauter

Bouton △ : Préparer une technique secrète

Bouton □ : Utiliser un objet

Bouton directionnel (manche analogique gauche) : Se déplacer

Bouton START : Menu Pause

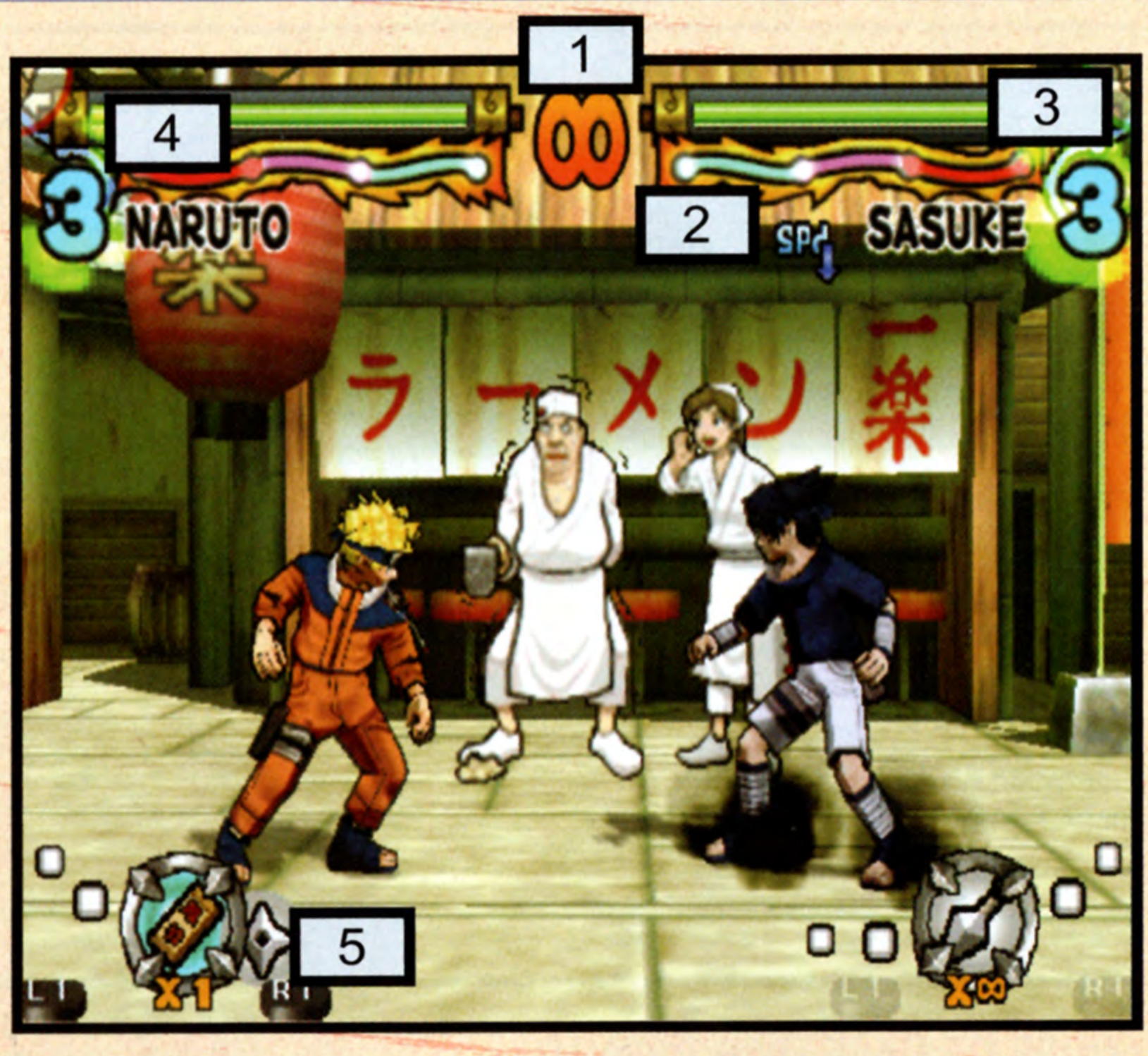
Bouton L1 / Bouton R1 : Sélection d'objet

Bouton L1 / Bouton R2 Défense

- Ce produit ne fonctionne qu'avec une manette analogique. Assure-toi d'utiliser une manette analogique Dualshock®2 ou une manette analogique Dualshock®.
- Le bouton SELECT n'est pas fonctionnel.
- Tu peux activer ou désactiver la fonction vibration à partir de l'option « Ajuster les réglages » (Adjust Settings) du mode Maison de Naruto (Naruto's House Mode) ou à partir de l'option « Réglages des commandes » (Control Settings) du menu Pause.
- La configuration manette listée dans ce manuel est celle par défaut. Tu peux modifier ces réglages à partir à partir de l'option « Ajuster les réglages » du mode Maison de Naruto ou à partir de l'option « Réglages des commandes » du menu Pause.

ÉCRAN DE JEU

L'ÉCRAN DE COMBAT



1) Limite de temps
Il s'agit du temps restant jusqu'à la fin du combat.

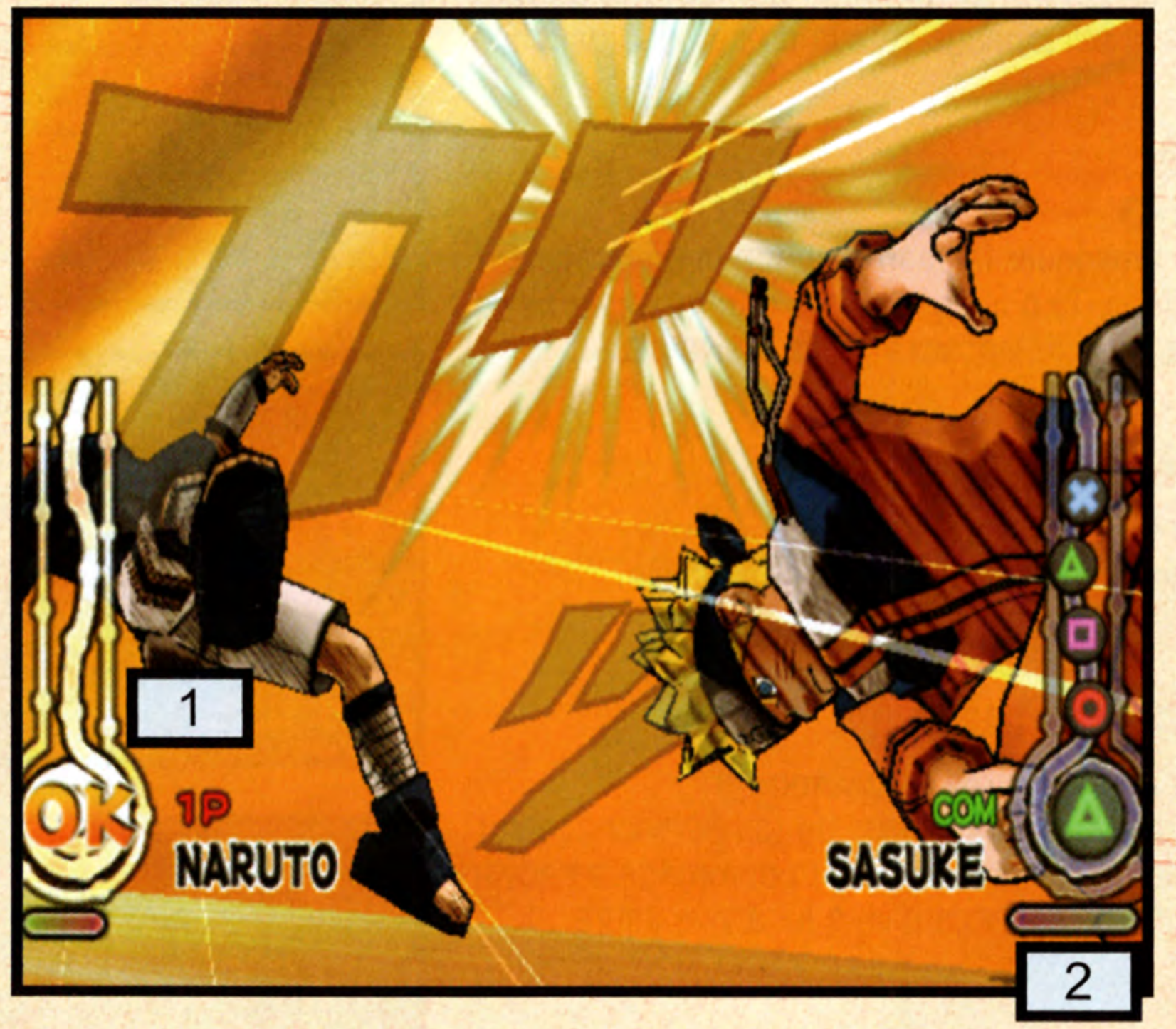
2) Changements d'état
Cette icône indique lorsqu'un changement d'état est en vigueur.

3) Jauge de santé
Il s'agit de la santé restante du joueur. Tu remportes la partie en réduisant la santé de ton adversaire à zéro.

4) Jauge de chakra
Il s'agit de ton chakra actuel, nécessaire pour les Techniques secrètes et autres du genre. La quantité de chakra disponible détermine quelles Techniques secrètes tu peux utiliser, indiquées par « 1 », « 2 », ou « 3 ».

5) Objet à utiliser
Il s'agit de l'objet que tu as actuellement sélectionné.

L'ÉCRAN DES TECHNIQUES SECRÈTES



1) Commandes additionnelles
Si tu appuies sur les bons boutons, les Techniques secrètes peuvent être mises à niveau (si tu attaques) ou leurs dommages peuvent être réduits de moitié (si tu te défends).

2) Jauge de temps limite
Il s'agit de la limite de temps pour entrer les commandes additionnelles. Si tu n'arrives pas à entrer les bonnes combinaisons de bouton durant cette période, l'attaque additionnelle échoue.

RÈGLES DE BASE

- C'est un jeu de combat 1 contre 1.
- Il n'y a qu'une manche par partie.
- Le premier joueur à réduire à zéro la santé de son adversaire gagne. Dans l'éventualité d'une égalité, les deux joueurs perdent.
- Si le temps est écoulé, le joueur avec le plus de santé restante est le gagnant.

DÉPLACEMENT

SE DÉPLACER

bouton directionnel (manche analogique gauche)
Déplace le personnage vers la droite ou la gauche.

SAUTER

bouton ⊗
Ceci va provoquer la charge de ton personnage sur son ennemi. Tu n'infliges aucun dommage à l'adversaire juste en t'élançant vers lui à vive allure.

DOUBLE SAUT

bouton ⊗ durant un saut
Te permet de sauter plus haut et plus loin.

DÉPLACEMENT RAPIDE

Appuie deux fois sur le bouton ▣
Ceci va provoquer la charge de ton personnage sur son ennemi. Tu n'infliges aucun dommage à l'adversaire juste en s'élançant vers lui à vive allure.

SAUT EN ARRIÈRE

Tu peux sauter rapidement en arrière, loin de ton adversaire en appuyant deux fois sur le bouton ⊗ tout en appuyant sur le bouton directionnel dans la direction opposée à l'adversaire.

UNE LEÇON DE TAIJUTSU DE LA PART DE GUY

Le déplacement rapide est une technique avancée de Taijutsu. Il permet de s'approcher rapidement d'un adversaire. Lorsque tu te déplaces rapidement, les Outils de Ninja (Ninja Tools) rebondiront de toi, donc utilise cette technique à ton avantage. Cela fera de toi un bon guerrier comme moi !

CHANGEMENT DE PLANS

bouton directionnel ⬇ + bouton ⊗
Se déplacer à l'avant-plan

bouton directionnel ⬆ + bouton ⊗
Se déplacer à l'arrière-plan

Ceci te permet de changer de plan de niveau, te déplaçant de l'avant-plan à l'arrière-plan, et vice versa.

CHANGEMENT DE NIVEAU

bouton directionnel ⬆ + bouton ⊗ (lorsque l'icône Changement de niveau apparaît)
Ceci te permet de te rendre dans un différent niveau.

UNE LEÇON DE GENJUTSU DE LA PART DE KURENAI

Lorsque tu changes de niveau, le personnage ayant initié le changement de décor va légèrement rétablir son niveau de santé. Le changement de décor peut faire la différence entre la victoire ou la défaite, alors garde ça en tête dans le cadre de ta stratégie !

COURIR SUR LES MURS

Continue à pousser le manche en avant lorsque tu cours vers un mur pour y grimper.
Lorsque parviens à l'extrémité du mur ou cesses de courir, tu resteras fermement campé sur le mur. Tu peux également sauter d'un mur et utiliser des objets pour attaquer.

MARCHER SUR L'EAU

Utilise le chakra pour marcher au-dessus de l'eau.
Tu dépenses du chakra lorsque tu marches sur l'eau. Si ta Jauge de chakra (Chakra Gauge) se vide, tu ne seras pas en mesure de rester sur l'eau et tu tomberas et subiras des dommages.

ATTAQUE

ATTAQUES ET COMBOS (PAR DÉFAUT)

Attaque avec le bouton ◉. Tu exécutes des combos en appuyant rapidement sur le bouton ◉ ou en appuyant sur le bouton ◉ et le bouton directionnel.

Si tu exécutes la manœuvre correctement, tu exécuteras une attaque combinée. Chaque personnage possède des attaques de combinaison uniques. Voir à la page « Tableau de commande pour J1 (J2) » (1P (2P) Command Chart) dans la section du menu Pause.

DÉFENSE (PAR DÉFAUT)

bouton L2 ou bouton R2
Tu peux te défendre contre une attaque de l'adversaire.

JUTSU DE SUBSTITUTION (PAR DÉFAUT)

Appuie sur un bouton de défense à l'instant même de l'impact de l'attaque ennemie.
Le Jutsu de substitution (Substitution Jutsu) neutralise l'attaque de l'ennemi. Non seulement ça, mais tu apparaîtras derrière l'adversaire, ce qui te donnera un avantage.

GARDE BAISSÉE (PAR DÉFAUT)

bouton directionnel ⬇ + bouton ◉
Lorsque tu lances une attaque basse, tu peux faire baisser la garde à un adversaire.

PERFECTIONNE TES COMBINAISONS EN MODE D'ENTRAÎNEMENT !

Lorsque tu entres correctement une attaque combinée durant le mode d'entraînement, le nom de cette combinaison apparaît au bas de l'écran. Utilise le mode d'entraînement pour assimiler tes combos.

PROJECTION

Pour le personnage qui projette :
bouton directionnel dans la direction de projection + bouton ◉

Pour le personnage projeté :
bouton directionnel dans la direction contraire de la projection + bouton ◉ te permet de renvoyer une Attaque par derrière (Back Attack). Le dernier personnage à réussir cette technique endommagera son adversaire.

ROULADE

Après avoir été projeté, appuie sur le bouton ⊗ au moment où tu touches le sol.
Si l'action est bien chronométrée, les dommages que tu subis en touchant terre seront réduits.

UNE LEÇON DE TAIJUTSU DE LA PART DE KAKASHI

Certaines des attaques combinées sont appelées « jutsu » et elles requièrent du chakra pour être déclenchées. Sois prudent – même si tu entres correctement une attaque combinée, elle n'aura aucun effet si tu n'as pas suffisamment de chakra. Il y a aussi des contre-attaques, déclenchées lorsque tu es assailli par ton adversaire. Un parfait exemple est la Rotation de Neji.

TECHNIQUES SECRÈTES

bouton △ + bouton ○
À chaque fois que tu appuies sur le bouton △, tu libères du chakra pour les Techniques secrètes (Secret Techniques), formant une aura autour ton personnage. Lorsque tu appuies sur le bouton ○ pour attaquer et atteins un adversaire lorsque ton aura de Technique secrète est présente, une Technique secrète va se déclencher.

bouton △ + bouton ○ = Niveau 1 de Technique secrète

bouton △ + bouton △ + bouton ○ = Niveau 2 de Technique secrète

bouton △ + bouton △ + bouton △ + bouton ○ = Niveau 3 de Technique secrète

UNE LEÇON DE NINJUTSU DE LA PART D'IRUKA

La couleur de ton aura va changer, tout dépendant du nombre du nombre de fois que tu auras appuyé sur le bouton △. Niveau 1 est rouge, Niveau 2 est violet, et Niveau 3 est bleu. Assure-toi de te familiariser avec les Techniques secrètes de ton adversaire.

Technique secrète de Niveau 1

Technique secrète de Niveau 2

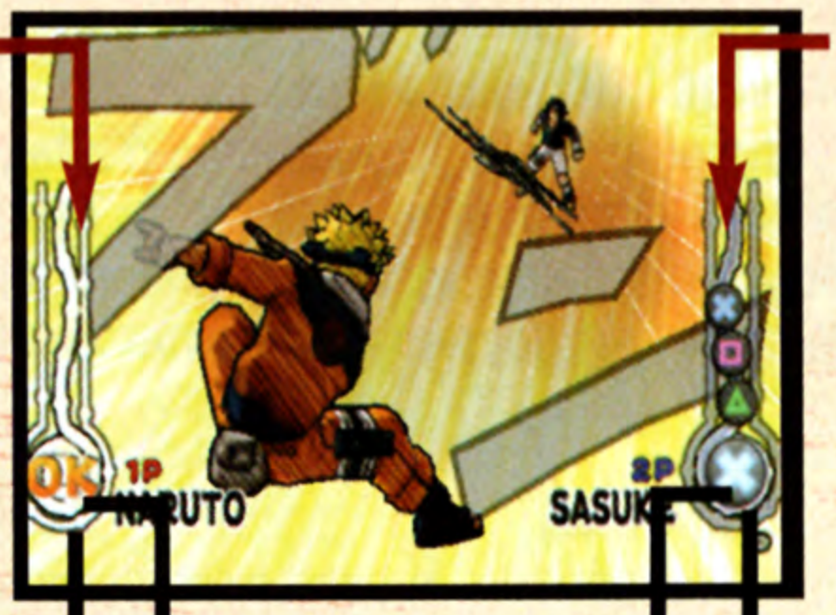
Technique secrète de Niveau 3

TECHNIQUES SECRÈTES D'AMÉLIORATION/DÉFENSE

Les commandes du Joueur 1 (Player 1) sont à gauche, et celles du Joueur 2 (Player 2) sont à droite.

ATTAQUANT

AMÉLIORATIONS D'UNE TECHNIQUE SECRÈTE
Lorsque tu utilises une Technique secrète et appuies correctement sur la commande affichée durant le temps alloué, cela te permettra d'améliorer ton attaque et d'essayer une autre mise à niveau.



DÉFENSEUR

RÉDUCTION DES DOMMAGES SUBIS
Lorsqu'une Technique secrète se déclenche et que tu appuies correctement sur la commande affichée durant le temps alloué, cela réduira de moitié des dommages que tu subiras de l'attaque.

RÉUSSI !

CONTINUE

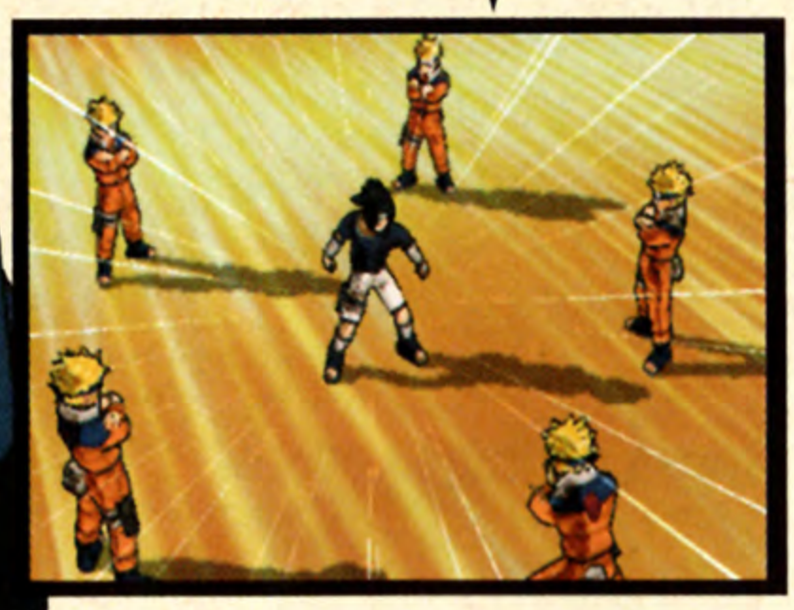
ÉCHEC ➡ FIN

ÉCHEC ➡ DOMMAGES NORMAUX

RÉUSSI !

MOITIÉ DES DOMMAGES

TECHNIQUE SECRÈTE DE DEUXIÈME NIVEAU



ET AINSI DE SUITE...

Tu peux continuer à améliorer tes attaques, aussi longtemps que tu continues à entrer la bonne commande. Tout dépendant du personnage, tu peux effectuer entre 1 et 3 améliorations.

CHANGEMENTS D'ÉTAT SPÉCIAL

Certains personnages peuvent obtenir un changement d'état spécial après avoir utilisé une Technique secrète. Lorsque ceci se produit, une icône de changement d'état apparaît sous la Jauge de chakra.

Sharingan (Sasuke, Kakashi)
Durant une certaine période, le personnage peut copier et utiliser les attaques d'un adversaire (à l'exception de la Technique secrète et du jutsu).

Les huit barrières intérieures (Lee)
Durant une certaine période, la puissance d'attaque du personnage est accrue, mais celui-ci ne peut pas utiliser de Technique secrète ou de jutsu. De plus, lorsque cet effet se dissipe, le chakra du personnage sera réduit à zéro, et le personnage subira un certain niveau de dommages.

Byakugan (Neji, Hinata)
Durant une certaine période, le personnage reprendra de la vitesse et du chakra plus rapidement, et les adversaires qui attaquent verront leur niveau de chakra réduit.

AUTRES CHANGEMENTS D'ÉTAT

Les attaques de l'adversaire et les effets d'objet vont aussi provoquer des changements d'état. Tous les changements d'état afficheront une icône sous la Jauge de chakra.

Invisibilité
(Les attaques d'objet ne peuvent pas être utilisées)

Accélération

Ralentissement

Jutsu de substitution

Défense accrue

Puissance d'attaque accrue

RÉTABLISSEMENT

RÉGÉNÉRER LE CHAKRA

Maintiens le bouton directionnel ⬇ enfoncé
Tu peux régénérer ton chakra lorsque tu gardes ce bouton enfoncé. Retiens que tu es sans défense lorsque tu effectues cette action.

UTILISER UNE BOULE DE CHAKRA

Tu peux régénérer du chakra en attrapant les boules de chakra qui apparaissent lorsque tu renverses un adversaire ou lorsque tu es renversé par un adversaire. Les balles de chakra peuvent également apparaître comme des objets.

UTILISER UN OBJET FOURNI PAR UN PERSONNAGE SECONDAIRE

Tu peux rétablir ton chakra en prenant les objets régénérateurs de chakra d'un personnage secondaire. Tu peux aussi voler les objets du personnage secondaire de ton adversaire pour régénérer une petite quantité de chakra.

RÉTABLIR LA SANTÉ

Maintiens le bouton directionnel ⬆ enfoncé
Cela te fera prendre une pose de raillerie et tu rétabliras légèrement ton niveau de santé. Retiens que tu es sans défense lorsque tu effectues cette action. Seuls Sakura, Hinata, Shikamaru, et Kakashi peuvent utiliser cette commande. Les autres personnages ne peuvent pas se guérir.

OBJETS

Prendre les objets peut avoir une variété d'effets. Tu peux jeter certains objets sur ton adversaire.

APPARITIONS D'UN OBJET

Les objets peuvent apparaître sous ces formes :

1. **En brisant les objets environnants.**

2. **Les personnages secondaires peuvent te les fournir.**

3. **Les boules de chakra peuvent apparaître lorsque tu renverses ton adversaire.**

UNE LEÇON DE GENJUTSU DE LA PART D'ANKO

Chaque joueur aura différents personnages secondaires qui apparaîtront durant le niveau et te donneront des objets. Tu peux obtenir l'objet en te rapprochant du personnage secondaire lorsqu'il tient cet objet au-dessus de sa tête. Tu peux attaquer le personnage secondaire de ton personnage pour l'expédier hors du niveau, alors garde à l'œil tes personnages secondaires autant que ceux de ton adversaire.

TYPES D'OBJETS

Il existe deux types d'objets différents : ceux qui ont un effet dès que tu les obtiens, et ceux que tu peux garder jusqu'à ce que tu t'en serves en appuyant sur le bouton ▣.

OBJETS DE RÉGÉNÉRATION DE SANTÉ (UTILISÉS SUR-LE-CHAMP)

Ces éléments vont régénérer une certaine quantité de ta vie. Exemple : Croustilles, gâteaux de riz, châtaignes, ramen, fruits, etc.

OBJETS DE RÉGÉNÉRATION DE CHAKRA (UTILISÉE SUR-LE-CHAMP)

Ces éléments vont régénérer une certaine quantité de ton niveau de chakra. Exemple : Les fleurs de narcisse, feuilles de divinité, cristaux ardents, courges, boules de chakra, etc.

OBJETS D'ASSISTANCE AU COMBAT (UTILISÉS SUR-LE-CHAMP)

Ces objets t'aident au combat en te rendant invisible, en accroissant ton pouvoir de défense, etc.

Souliers de Jonin
Accroît ta vitesse durant une certaine période de temps.

Pilule alimentaire
Amplifie ta puissance offensive durant une certaine période de temps.

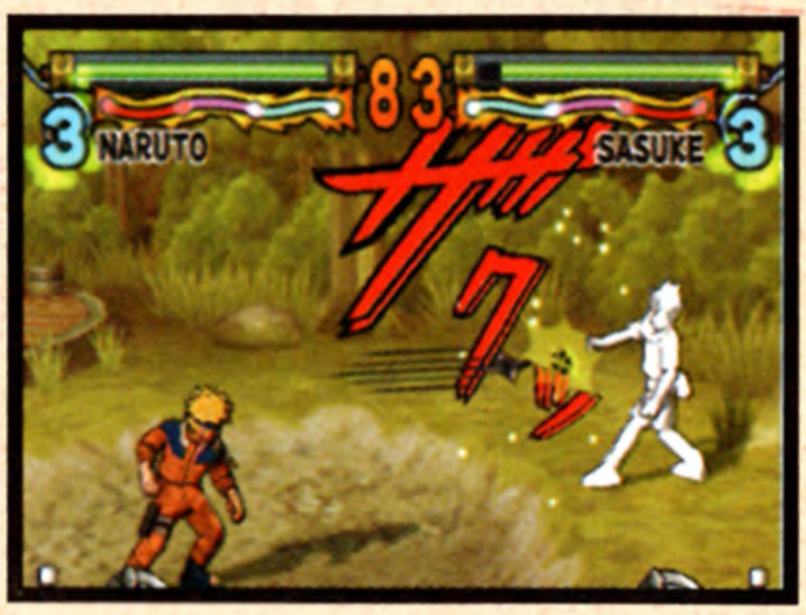
Rouleau de nuage caché
Te rend invincible durant un certain temps.

Silhouette de Katashi
Te donne pour un certain temps du jutsu d'auto-substi tution.

OBJETS D'ATTAQUE (GARDÉS JUSQU'AU MOMENT DE LEUR UTILISATION)

Il s'agit d'objets que tu peux lancer sur ton adversaire.

Le Poids des viscères
Accroît la vitesse de ton adversaire durant une certaine période de temps. Cette option ne peut être utilisée que lorsque ton adversaire est sur le même plan que toi. Un X apparaît au-dessus de l'objet lorsqu'il ne peut pas être utilisé (The Weight of Gut).



Objet de soutien
Conjure un personnage secondaire pour attaquer ton adversaire (Support Item).

Outil spécial de Ninja
C'est une meilleure version de ton outil de Ninja standard. Cette option ne peut être utilisée que lorsque ton adversaire est sur le même plan que toi. Un X apparaît au-dessus de l'objet lorsqu'il ne peut pas être utilisé (Special Ninja Tool).

Rouleau d'apparition instantanée
Te place instantanément derrière ton adversaire, où qu'il soit (Scroll of Instant Body).

Utiliser des objets d'attaque
Modifie l'objet sélectionné en appuyant sur les boutons L1 ou R1, et appuie ensuite sur le bouton ■. Le nombre d'objet restants apparaît sous l'icône de l'objet (Using Offensive Items).

Outils de Ninja
Les outils standards de Ninja (Ninja Tools) dont tu es équipé au début du combat sont illimités en nombre, mais causent très peu de dommages.

PERSONNAGES SECONDAIRES

Durant le combat, ton personnage secondaire apparaîtra et te fournira divers objets. Lorsque ton personnage secondaire apparaît, une fenêtre t'indiquant qu'il est disponible va s'afficher sous ta Jauge de chakra.

EMPLACEMENT DU PERSONNAGE SECONDAIRE

Les personnages secondaires apparaissent souvent à un plan différent du tien. La fenêtre apparaît avant que le personnage secondaire n'arrive.

Le personnage secondaire restera à l'écran pour une durée limitée. Remarque que tu peux attaquer le personnage secondaire de ton adversaire pour l'expédier hors du terrain.

ACQUÉRIR DES OBJETS

L'objet que tu peux recevoir est affiché au-dessus de la tête du personnage secondaire. Tu recevras cet objet en te rapprochant du personnage secondaire.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Pour sauvegarder tes données de jeu, il te faut avoir une carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) contenant au moins 54 Ko d'espace libre.

SAUVEGARDER

Le joueur choisit une fente de sauvegarde (Save) de données à la fin de chaque mode et les données de la partie y seront sauvegardées. Jusqu'à trois fichiers de données peuvent être sauvegardés. Si tu choisis une fente de sauvegarde contenant déjà un fichier de sauvegarde, ce fichier sera écrasé.

CHARGER : CONTINUER À PARTIR D'UN POINT DE SAUVEGARDE

Si tu choisis « Charger » (Load) après avoir allumé le jeu, tu peux charger des données de partie sauvegardée et continuer à partir de ce niveau. Insère une CARTE MÉMOIRE (8MB)(pour PlayStation®2) contenant des données de jeu dans la fente 1 ou 2 pour CARTE MÉMOIRE de la console. Tu peux ensuite choisir les emplacements de sauvegarde 1 à 3.

COMMENCER UNE PARTIE

Sélectionne « Nouvelle partie » (New Game) ou « Charger une partie » (Load Game) à l'écran titre. Prends note que tu peux sauter le film introductif qui se déroule avant l'affichage de l'écran Titre (Title Screen) en appuyant sur le bouton ⊗.

NOUVELLE PARTIE

Te permet de commencer une partie à partir du tout début.

CHARGER UNE PARTIE

Charge les données d'une partie sauvegardée et continue à partir du dernier point atteint. Insère une carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) contenant des données de jeu dans la fente 1 ou 2 pour carte mémoire de la console. Tu peux ensuite choisir les emplacements de sauvegarde 1 à 3.

CHOISIR UN MODE

Utilise le bouton directionnel et appuie sur le bouton ⊗ pour sélectionner un mode pour débuter :

Scénario—Ce mode te permet de jouer à travers l'histoire de chaque personnage.

Mission—Mène des missions pour gagner de l'argent.

Entraînement—Développe tes techniques de combat (Practice).

Combat libre—Choisis un personnage à affronter (Free Battle).

Maison de Naruto—Regarde les objets et modifie les réglages du jeu (Naruto's House).

Échoppe—Utilise ton argent pour acheter des objets (Shop).

SCÉNARIO

Dans ce mode, le personnage que tu choisis devient le héros de sa propre histoire.

SÉLECTION DU SCÉNARIO

Sélectionne le scénario auquel tu souhaites jouer et appuie sur le bouton ⊗. Une bataille va commencer après que tu regardes une histoire. S'il y a des données sauvegardées d'une partie précédente, tu peux reprendre l'histoire à partir du dernier point sauvegardé. Tu peux aussi choisir « Commencer depuis le début » (Start from beginning) pour commencer une partie.

LE MENU PAUSE

Appuie sur le bouton START pendant une bataille pour afficher le menu Pause.

Réglages des commandes—Cette option te permet de modifier la configuration des boutons (Control Settings).

Tableau de commande pour J1 (J2)—Cette option te permet de visualiser les combinaisons
de bouton requises pour les attaques combinées, les attaques au chakra, les techniques secrètes etc. du personnage actuel (1P (2P) Command Chart).

Réserve d'objets—Cette option te permet de t'équiper d'objets que tu as acquis dans l'échoppe (Item Stock).

Retour à la Sélection du mode—Cette option te renvoie à l'écran Sélection du mode (Return to Mode Select).

Retour à la Sélection du scénario—Cette option te renvoie à l'écran Sélection du scénario (Return to Scenario Select).

REJOUER

Si tu perds une partie l'écran Rejouer (Rematch Screen) s'affichera, et tant que le compte à rebours n'a pas atteint zéro, tu as l'option de sélectionner « Oui » (Yes) pour rejouer la partie.

MISSIONS

Tu peux conduire des missions pour gagner de l'argent.

SÉLECTIONNER UNE MISSION

Sélectionne la mission à laquelle que tu souhaites jouer et appuie sur le bouton ⊗. Tu peux lire les détails de la mission et choisir ton personnage de jeu.

CLASSEMENT

Tout d'abord tu ne peux choisir que « Entraînement » (Practice) mais à mesure que tu accumules des points jusqu'à un certain niveau, tu devras entreprendre les missions de plus en plus risquées.

CHOISIR UN PERSONNAGE

Sélectionne un personnage à jouer et appuie sur le bouton ⊗ pour lancer la mission.

LE MENU PAUSE

En début de partie, appuie sur le bouton START pour afficher le menu Pause.

Conditions de mission—Ceci te permet de voir les conditions d'accomplissement de cette mission (Mission Conditions).

Retour à la Sélection d'une mission—Cette option te renvoie à l'écran Sélection d'une mission (Return to Mission Select).

ACCOMPLIR UNE MISSION

Lorsqu'un combat prend fin, tu recevras une note correspondant à « Réussi » (Pass) ou « Échoué » (Fail). Tu réussis la mission en remplissant toutes les conditions de mission, et recevras un paiement et des points.

ENTRAÎNEMENT

Cette option te permet de développer tes techniques de combat (Practice).

SÉLECTION DU PERSONNAGE

Choisis le personnage que tu veux entraîner et appuie sur le bouton ⊗. Puis sélectionne le personnage contre lequel tu veux t'entraîner.

Réglages de l'entraînement—Tu peux modifier les réglages de l'entraînement (Practice Settings) en appuyant sur le bouton ■ après avoir sélectionné un personnage.

Affichage des commandes—Te permet d'activer ou désactiver l'affichage des commandes (Command Display) durant ton entraînement.

Apparition d'un objet—Te permet de régler la probabilité qu'un objet apparaisse (Item Appearance) dans l'un de trois niveaux.

Personnages secondaires—Établis si les personnages secondaires (Support Characters) vont ou non apparaître.

Techniques secrètes—Établis si les Techniques secrètes sont permises ou non.

Comportement IA de l'ordi—Établis comment le personnage adverse doit se comporter :
Désactivé (Off)—Ton adversaire ne bougera pas.
Défense (Guard) : Ton adversaire ne fera que bloquer.
Attaque (Attack) : Ton adversaire ne fera qu'attaquer.

SÉLECTION DU NIVEAU

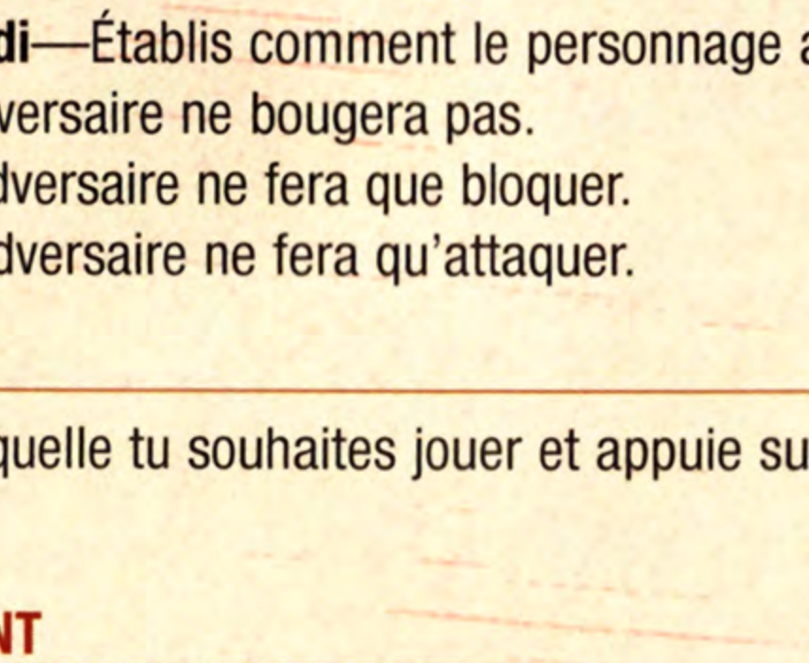
Sélectionne la carte sur laquelle tu souhaites jouer et appuie sur le bouton ⊗ pour commencer à t'entraîner.

L'ÉCRAN D'ENTRAÎNEMENT

LIMITE DE TEMPS

JAUGE DE SANTÉ

Lorsque tu t'entraînes, tu te rétabliras rapidement après avoir été attaqué. Tu ne guériras pas si tu es en train de recevoir de multiples attaques.



JAUGE DE CHAKRA

Durant l'entraînement, ton chakra reste toujours à un niveau te permettant d'exécuter une attaque de Niveau 3. Elle n'est pas utilisée si les Techniques secrètes sont désactivées dans les réglages d'entraînement

AFFICHAGE DES COMMANDES

Les boutons sur lesquels tu appuies apparaissent ici, et lorsque tu réussis à exécuter une attaque combinée, le nom de cette attaque s'affiche ici.

LE MENU PAUSE

Appuie sur le bouton START pendant une bataille pour afficher le menu Pause.

Retour à la Sélection du personnage—Te ramène à l'écran Sélection du personnage (Return to Character Select).

METTRE FIN À L'ENTRAÎNEMENT

Il n'y a aucune limite de temps pour l'entraînement. Pour mettre fin à l'entraînement, choisis « Retour à la Sélection du mode » ou « Retour à la Sélection du personnage » dans le menu Pause.

COMBAT LIBRE

Ce mode te permet de choisir librement les personnages avec qui tu aimerais jouer

SÉLECTIONNER LE MODE DE COMBAT

Choisis le mode auquel tu souhaites jouer et appuie sur le bouton ⊗.

Contre l'ordi (VS CPU)—Une personne joue contre l'ordinateur.

Affrontement à deux (Two Player VS)—Deux joueurs jouent l'un contre l'autre.

SÉLECTION DU PERSONNAGE

Choisis le personnage dans le rôle duquel tu veux jouer et appuie sur le bouton ⊗. Puis sélectionne le personnage contre lequel tu veux jouer. Lorsque tu joues à une partie à deux, chacun de vous doit choisir un personnage. Tu entres dans le mode Affrontement à deux en appuyant sur le bouton START de la manette du J2.

TABLEAU DE STATISTIQUES

Appuie sur le bouton ■ lorsqu'un personnage est sélectionné pour voir un tableau (Make Out Chart) détaillant le nombre de fois qu'un personnage donné en a affronté un autre.

RÉGLAGES DU COMBAT

Appuie sur le bouton ■ une fois que la sélection du personnage est faite pour modifier les réglages du combat (Battle Settings).

Durée du combat (Battle Time)—Tu peux ajuster la durée du combat de 10 à illimité.

Handicap—La puissance d'attaque augmente avec le nombre d'étoiles.

SÉLECTION DU NIVEAU

Sélectionne la carte sur laquelle tu souhaites jouer et appuie sur le bouton ⊗ pour commencer le combat.

MAISON DE NARUTO

Ici, tu peux voir les objets et modifier les réglages du jeu (Naruto's House).

AJUSTER LES RÉGLAGES

Réglages des commandes—Ici tu peux ajuster les commandes de la manette (Control Settings) et en ACTIVER ou DÉSACTIVER la fonction vibration. Les réglages pour le Joueur 1 sont effectuées à l'aide de la manette J1, celles du Joueur 2 sont effectuées avec la manette J2.

Réglages de l'écran—Cet objet te permet de modifier la position de l'écran (Screen Settings). Utilise le bouton directionnel pour déplacer l'écran et appuie sur le bouton ⊗ pour ajuster sa position.

Réglages du son—Ici tu peux ajuster le volume des sons (Sound Settings) principaux, de la musique d'ambiance, et des effets sonores, et régler la sortie du son sur stéréo ou monaural.

Réglages de la difficulté—Ici tu peux ajuster le niveau de difficulté (Difficulty Settings) des personnages contrôlés par ordinateur dans les modes Scénario et Combat libre.

REGARDER LES OBJETS

Tu peux regarder les objets que tu as obtenus au cours de la partie.

Voir les rouleaux—Choisis le rouleau que tu souhaites visualiser (View Scrolls) et appuie sur le bouton ⊗.

Voir les silhouettes—Choisis la silhouette que tu souhaites visualiser (View Figures) et appuie sur le bouton ⊗.

Écouter les collections audio—Choisis la musique ou la voix du personnage que tu veux entendre et appuie sur le bouton ⊗ (Listen to the Audio Collections).

Voir les Cartes d'info sur le Ninja—Choisis les Cartes d'info sur le Ninja (View Ninja Info Cards) que tu souhaites visualiser et appuie sur le bouton ⊗.

Voir les Techniques secrètes—Choisis les Techniques secrètes que tu souhaites visualiser (Watch Secret Techniques) et appuie sur le bouton ⊗.

ÉCHOPPE

Tu peux utiliser de l'argent pour acquérir des objets à partir des Machines à capsule (Capsule Machines).

Sélectionne la machine en capsule que tu souhaites utiliser. Tout d'abord tu peux utiliser la Machine à capsule du débutant, mais à mesure que la partie progresse, tu pourras en utiliser de plus avancées.

INSÉRER DE L'ARGENT

Change la somme d'argent à insérer en appuyant sur le bouton directionnel ⬆ ou ⬇. Tu dois insérer au moins 100 Ryo et au plus 1000. Retiens cependant que ces montants sont destinés à la machine à capsule du débutant. Les machines plus avancées seront plus chères.

Plus tu mets d'argent, meilleures sont tes chances de gagner quelque chose !

LES PERSONNAGES

NARUTO UZUMAKI (PERSONNAGE SECONDAIRE : IRUKA)

Piètre élève de l'Académie des Ninja, Naruto erre dans le Village caché dans le feuillage, jouant des tours malicieux et d'innombrables farces. Ce qu'il aime aussi, c'est un gros bol de ramen. Son plus grand rêve est d'être Hokage, chef du village, et de devenir le plus grand ninja de tous les temps. Naruto renferme aussi un secret, inconnu même de lui-même : le fait que l'esprit du Renard à neuf queues, qui a semé désordre et chaos dans le village, est incrusté dans son corps ! Ses techniques spéciales de jutsu sont le « Jutsu du clone d'ombre » et le « Jutsu du clone d'ombres multiples ».

SASUKE UCHIHA (PERSONNAGE SECONDAIRE : KAKASHI OU NARUTO)

Descendant du clan d'Uchiha, Sasuke possède à la fois talent unique et sensibilités. Tout cela, combiné avec sa constitution robuste, en fait l'élève le plus populaire auprès des filles de l'Académie. Calme de nature, il n'hésite jamais à dire ce qu'il pense, ce qui énerve Naruto lorsqu'il subit le poids des injures de Sasuke. Ses techniques spéciales sont le « Barrage des lions » et le jutsu « Style de feu ».

ROCK LEE (PERSONNAGE SECONDAIRE : GUY)

Ce Genin du Village caché dans le feuillage fait partie de la même escouade que Neji et Tenten, qui ont tous deux une année d'avance sur Naruto et son escouade. Bien que ses compétences en Ninjutsu et en Genjutsu soient pathétiques, son Taijutsu est remarquable suite à un entraînement constant. Tout en Lee est intensité, de sa coiffure à l'admiration qu'il porte à son sensei. Et tout comme Naruto, il est amoureux de Sakura.

GAARA (PERSONNAGE SECONDAIRE : TEMARI)

Ce Genin du Village caché dans le sable porte sur son dos une grande gourde, et dissimule un terrifiant pouvoir caché. Il y a quelque chose en lui qui garde tout le monde à l'écart. Il reconnaît la force supérieure de Sasuke et souhaite de tout cœur lui livrer combat.

SHIKAMARU NARA (PERSONNAGE SECONDAIRE : ASUMA)

Ce Genin qui se trouve dans la même classe que Naruto, Sasuke et Sakura, s'associe avec Ino et Choji. Bien que paresseux et non motivé, il a marqué 200 points sur son test de QI. À part son habitude de se plaindre, sa technique de jutsu spéciale est le « Jutsu de possession d'ombre ».

NEJU HYUGA (PERSONNAGE SECONDAIRE : TENTEN)

C'est un Genin du Village caché dans le feuillage, et il est dans la même escouade que Rock Lee et Tenten. C'est le cousin de Hinata et un génie, mais il se sent lié à la branche familiale du clan d'Hyuga. Neju utilise le Kekkei Genkai « Byakugan » : un trait de lignée transmis génétiquement par le clan Hyuga. Ses techniques spéciales sont la « Rotation de paumes à 8 trigrammes » et la « 64 Paumes à 8 Trigrammes. »

SAKURA HARUNO (PERSONNAGE SECONDAIRE : SASUKE OU KAKASHI)

Se distinguant des autres par son incroyable savoir et ses compétences, Sakura souhaite devenir une Kunoichi, un ninja femme. Mais en tant qu'adolescente ayant presque atteint l'âge adulte, elle a tendance à porter son attention moins sur le Ninjutsu et plus sur les garçons, en particulier sur le beau Sasuke qui n'éprouve pas le moindre intérêt pour elle. Ce que Sakura craint d'exprimer vient de son propre intérieur, et représente toute la portée de ses véritables sentiments.

KAKASHI HATAKE (PERSONNAGE SECONDAIRE : GUY OU IRUKA)

Ce Jenin (ninja d'élite) du Village caché dans le feuillage, et il est connu dans les autres territoires sous le nom de « Kakashi de l'œil de Sharingan ». Ce personnage énigmatique laisse très rarement transparaître ses émotions. Ces habiletés combinées de Ninjutsu, de Taijutsu (arts physiques) et de Genjutsu (arts d'illusion) sont sans pareil. Ne sortant jamais sans son livre favori « Fabriquer le paradis » il possède la capacité de surprendre même le ninja le plus expérimenté. Son jutsu spécial est « Lame fulgurante ».

OROCHIMARU (PERSONNAGE PRINCIPAL : KABUTO)

Un des Sannin : (Trois Shinobi de légende) il a quitté le Village caché dans le feuillage et a fondé le Village caché dans le son. Il s'est glissé dans la salle d'examen du chunin et garde l'œil sur Sasuke. Impitoyable et sans pitié, il ne reculera devant rien pour satisfaire sa sinistre ambition.

HAKU (PERSONNAGE SECONDAIRE: ZABUKA)

Cet ancien Ninja de filature d'élite a été adopté par Zabuza, qui lui a enseigné l'art du combat jutsu. Fidèle à Zabuza, il sera sans pitié pour quiconque mettra la vie de celui-ci en danger. Derrière ce masque se cache un visage aussi beau que celui d'une jeune fille et un passé extrêmement tragique. Il utilise un trait de lignée, le Kekkei Genkai « Miroir de cristaux de glace ».

ZABUZA MOMOCHI (PERSONNAGE SECONDAIRE : HAKU)

C'est un ninja sournois du Village caché dans la brume. Connu principalement sous le nom de « Ninja démon de la brume ». C'est un ancien membre des Opérations noires de la brume cachée et un maître dans l'art du « meurtre silencieux ». Toujours silencieux, il porte une gigantesque épée et nourrit une sinistre ambition derrière son expression impitoyable.

HINATA HYUGA (PERSONNAGE SECONDAIRE : SHINO)

Cette Genin de la même classe que Naruto et sa bande s'associe avec Kiba et Shino. Cette héritière du clan Hyuga, une famille distinguée du Village caché dans le feuillage, en pince pour Naruto et l'assiste. Cependant, à cause de sa timidité elle n'arrive pas à ouvertement exprimer ses vrais sentiments et ne fait que se trémousser de loin.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Histoire originale et art
Masashi Kishimoto
Weekly SHONEN JUMP

Développé par :
Cyber Connect 2 Co., Ltée

Produit par :
NAMCO BANDAI Games Inc.

Édité par :
NAMCO BANDAI Games America Inc.

PRODUCTION

Vice-président principal
Naruo Uchida

Directeur principal de produit
Atsushi Minowa

Responsable de la localisation
Brian Glazebrook

MARKETING & RELATIONS PUBLIQUES

Directeur du marketing
Yoko Nakao

Consultant en marketing
Kim Morgan

Directrice des relations publiques
Kristin Calcagno

VENTES

Gestionnaire des ventes nationales
Brian Schorr

Gestionnaire du réseau marketing
Jae Chang

Spécialiste du réseau marketing
Ryan Chennault

SERVICES DE PRODUIT

Directeur des services de produits
Glen Cureton

Directrice principale des opérations
Jennifer Tersigni

CONTRÔLE DE QUALITÉ

Gestionnaire du contrôle de qualité
Chuck McFadden

Superviseur du contrôle de qualité
Daryle Tumacder

Chef du contrôle de qualité
Kenrick Mah

Chef adjoint du contrôle de qualité
Geoff Tuttle

Essayeurs du contrôle de qualité
Jhune Dela Cruz
Phil Farkaly
Mohammad Mahan Harirsaz
Jon Olazabal
Shaun Woo
Shin Young

Remerciements spéciaux à :
Genichi Ito
Nobuhiro Kasahara
Garry Cole
Makoto Iwai
Takahiro Sasanoi
Yoshinobu Matsuo
Mika Kelly
Janna Smith
Chris Stanley
Rannie Yoo
Tom Usher Designs
Beck Interactive

SUPERVISÉ PAR

VIZ MEDIA, LLC
Weekly SHONEN JUMP/Shueisha Inc.

NARUTO: Ultimate Ninja software
© 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. SHONEN JUMP and NARUTO are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and/or other countries. This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central American territories under license from VIZ Media, LLC.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant?
Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement?
Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails.

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne:
www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour enregistrer votre produit
en ligne, visitez le
WWW.NAMCOREG.COM

LIKE NEVER BEFORE!

SHONEN JUMP™

NARUTO™

ULTIMATE NINJA®

STORM

viz media | SHONEN JUMP | CyberConnect2

www.UltimateNinjaStorm.com

Fight and Explore in the World of Ninja! Demo Available From the PLAYSTATION®Store!

RATING PENDING
COTE EN ATTENTE
RP
CONTENT RATED BY
CONTENU CLASSÉ PAR
ESRB

May contain content inappropriate for children.
Visit www.esrb.org for rating information.

Peut contenir du contenu inapproprié aux enfants. Visitez www.esrb.org pour des renseignements sur le classement.

PLAYSTATION 3

BANDAI NAMCO Games

NARUTO™: Ultimate Ninja®: STORM software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trademark names are the properties of their respective owners.